

Capítulo 36 - Si al principio no tienes éxito... - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

“Todo se reduce a una simple pregunta,” dijo Antoine. “¿Intentamos de nuevo la estrategia del Rescate de Dina, o preferimos la mía? Porque no nos rendiremos. No a la primera derrota real que sufrimos. Siento que tenemos una buena idea de cómo sería mi estrategia de Rescate, solo que sin jugadores sustitutos y con menos tiempo para actuar. Estoy dispuesto a eso, pero quiero someterlo a votación.”

Estábamos en el techo de la ático de Kimberly, comiendo comida que habíamos comprado para llevar del restaurante de abajo. Nos tomamos un par de días para relajarnos y pensar en nuestra primera historia fallida. Fueron días bastante sombríos.

La noche anterior, había llegado a nuestra puerta un Omen. Era una mujer con un uniforme de ujier como el de Silas, el ilusionista mecánico. Ella era una telegrama cantada. Si hubiéramos abierto la puerta, nos habría entonado sin querer un hechizo ancestral que habría convocado a un demonio o algo así. Sona divertida la idea, pero estábamos ocupados.

Quizá la próxima vez.

Había visto la historia de Itch en el Papel Pintado Rojo unas seis veces.

Estaba bien—sumamente deprimente, obviamente, porque todos morían—pero esos NPCs actuaban mucho mejor que cualquiera de mis amigos o yo, fuera quizás Kimberly cuando intenta hacerlo.

Antoine había organizado la conversación para que yo pudiera tomar el control y presentar la otra postura. Estaba dispuesto a hacerlo, solo para detenerlo antes de que salieran las citas inspiradoras.

“Creo que debemos analizar esto objetivamente,” dije. “La estrategia de Antoine nos dará más control sobre la narrativa, pero será más difícil que la historia que acabamos de ver. Y, en definitiva, no estoy seguro de que obtengamos mejores recompensas que compensen el mayor

riesgo.”

Entonces, interrumpí con una charla que no tenía intención de dar cuando empecé a decir lo que debía decir.

“Miren, cada historia se recompensa según la Novedad, la Dificultad y el Rendimiento. Eso lo saben los veteranos desde hace mucho tiempo, y el Atlas lo deja muy claro. Además, hay un bono por realizar Rescates. Ya que nos hicimos algunos ilusiones con la trama de Itch, no vamos a obtener muchos puntos por Novedad, incluso si usamos la estrategia de Rescate de Antoine, porque no puedo imaginar que sea muy diferente. Lo que nos queda es la posibilidad de maximizar nuestro puntaje de Rendimiento. Creo que ese es el camino—planear la mejor historia posible para superar a Itch y ejecutarla para obtener las máximas recompensas. Debemos tener cuidado, claro, pero esa es mi idea. Estoy abierto a escuchar otras opiniones.”

Todos se miraron entre sí.

“Quiero decir, hemos aprendido mucho,” dijo Isaac. “Deberíamos poder subir a la nave mucho más rápido, y tendremos más tiempo para que los sustitutos hagan su trabajo. Yo voto por la estrategia de Rescate de Dina.”

Era una fase temprana, así que Isaac todavía se lo tomaba en serio. Probablemente empezaría con chistes tontorrones más adelante, cuando la rutina se vuelva aburrida.

“Yo voto por cualquier opción que no signifique despertarnos en la nave de los chinches,” dijo Kimberly con una sonrisa encantadora.

Y, por supuesto, ese era un sentir que todos compartían. Incluso estar en la nave agotaba mentalmente, pero que te mordieran era algo aterrador.

Por lo que podíamos entender, el tropo de Antoine, "Una Carrera contra el Tiempo", nos haría despertar a bordo de la nave de la misma manera que los sustitutos del jugador. Tendríamos más control, claro, pero esos malditos bichos...

Ramona encogió los hombros, lo cual era su manera de respaldar mi plan. Dina siempre estaba dispuesta a aceptar cualquier cosa. Cassie preguntó si podíamos incorporar la máquina de clones en la historia.

Dije que quizás sí.

Bobby apoyaba la idea porque se culpaba casi tanto como yo por la pérdida y estaba dispuesto a hacer lo que fuera necesario para tener éxito.

Nuestra derrota en Itch no era un gran problema en papel. No podíamos esperar ganar siempre, especialmente cuando usábamos un tropo de Rescate que había sido diseñado para ser difícil de superar, pero aún así afectó la moral y estimuló la imaginación por un camino destructivo.

“Si estamos todos de acuerdo”, dije, mirando a Antoine. Él asintió. “Entonces, propongo que empecemos con la planificación.”

Agarré el Atlas y lo abrí en la página de spoiler sobre la historia de Itch.

¿La primera frase de la página?

“Los chinches son un señuelo falso.”

Otros equipos habían invertido demasiado esfuerzo en limpiar la nave de bichos, lo cual no sirvió de nada. Solo consumió tiempo. Usaron lanzallamas, manipularon los controles de calor, emplearon veneno... nada funcionó.

Mientras leía, Antoine decidió motivar a los demás. Por lo que entendí de su discurso, se aseguró de explicarles que, aunque planeábamos volver a repetir la historia —posiblemente varias veces— teníamos que tratar cada intento como si fuera el último.

Eso era algo en lo que debíamos ser firmes.

No había podido dar detalles al respecto, y por supuesto, el Atlas no explicaba por qué. Sabía que cuando se arrebatan los trozos de Rescate, los jugadores dejan de intentar ganar. No conocía los detalles exactos de qué provocaba que apareciera el asesino en serie, pero tenía claro que debíamos tratar de triunfar en cada historia que intentáramos, incluso si solo era una compra en el supermercado.

Antoine explicó esto mejor que yo, aunque no conocía la verdadera razón. Para él, era más acerca de proyectar confianza siempre y esforzarse por mantener una actitud positiva —o al menos fingir que así era.

Segundo intento: Resolver rompecabezas previamente.

Estábamos en la plataforma de lanzamiento.

Ahora teníamos nuestro nuevo plan. Después de haber descubierto cómo hacer funcionar el tropo de Kimberly, logramos hablar con Sal, el agente de talento de Kimberly. Nos dio una larga diatriba, aunque en su mayor parte era información que ya conocíamos—sobre la ansiedad en el set o sobre colegas que no estaban buenos para seguir instrucciones. La información habría sido útil la primera vez.

Era hora de nuestro próximo intento. No había por qué estar nerviosos, aunque por supuesto que yo lo estaba. No importaba. Debíamos seguir adelante.

Hasta ahora, todo había sido igual—los NPC, el Helio—todo eso—hasta que llegamos a esa gran caja con los hologramas, que nos permitía manipular y explorar la nave en 3D como si fuera un modelo en nuestras manos.

La nave seguía siendo un nido de ingeniería, pero era diferente. Tenía disposiciones y habitaciones distintas, y seguramente trampas y rompecabezas diferentes.

Eso era de esperar. Tendríamos que orientarnos y encontrar nuestro camino.

Continuamos con el rescate.

—¿Qué está fallando? —preguntó Antoine—. Le dimos la solución hace media hora. ¿Por qué tardan tanto?

—Porque tiene que haber drama —respondí—. Y si el drama consiste en resolver acertijos, entonces estos van a tardar más. Solo porque conozcan la respuesta no significa que la vayan a resolver de inmediato.

—Lo entiendo —dijo—, pero ¿cómo se supone que alguien vaya a superar esta historia si no puede resolver los acertijos rápidamente?

Las sustitutas de los jugadores estaban cerca de nosotros, trabajando en un acertijo en la nueva máquina de gravedad artificial mejorada. El enigma involucraba baldosas en el suelo (más o menos), solo que algunas podían soportar el peso de un humano. Era un desafío cruzar.

Era agradable estar a bordo desde el principio, ya que pudimos amarrar con el IBECS tan pronto llegamos, en lugar de arribar mucho más tarde, durante el Renacimiento.

De alguna manera, nuestro ahorro de tiempo no fue tan útil. Por más rápido que resolviéramos los acertijos, las NPCs todavía ocupaban un valioso tiempo en pantalla en ellos. La historia había avanzado rápidamente.

—Estás cometiendo una suposición falsa —dije—. No hay garantía de que el cliché de Rescate de Dina genere una situación ganadora. Es posible que las sustitutas de los jugadores simplemente no puedan resolver los acertijos lo suficientemente rápido. Si los jugadores los resolvieran, podrían descontar puntos de su rendimiento para hacerlo más rápido, pero las NPCs no están dispuestas a hacer eso. Se concentran en el drama en cada oportunidad, como si esto fuera una miniserie en lugar de una película.

Antoine maldijo. No fue una maldición de furia, sino más bien una especie de realización con reticencia.

Las sustitutas de los jugadores no estaban dispuestas a desempeñar un papel deficiente, aunque eso significara ganar en la historia. Nunca temimos hacer eso si eso significaba sobrevivir.

—Muy bien, entonces podemos descartar los acertijos —dijo—. No hay ninguna forma en que puedan resolver esas pruebas lo suficientemente rápido. Es casi como la Segunda Sangre. Para el próximo intento, no podemos dedicar tiempo a acertijos como estos, aunque sé que al público le encanta este intenso juego de resolver enigmas. Necesitamos que empujen la historia de otra manera.

De hecho, pensaba que la resolución de acertijos era un entretenimiento de primer nivel.

—Parece que los acertijos son un callejón sin salida —dije—. Hemos probado nuevos enfoques. Entrenamos con ímpetu, suplicamos a las NPCs que se movieran más rápido, les pedimos que ignoraran el drama, intentamos redirigirlo e incluso crear nuevo drama, pero nada funcionó. No tenemos mucho control sobre esa parte de la narrativa porque no estamos en la película.

Necesitábamos algo más natural.

Nos sentamos y observamos cómo las sustitutas cruzaban la abertura en la sala de gravedad artificial. Como las llevamos allí con suficiente prontitud, ninguna de ellas tuvo que morir en esta versión del acertijo de gravedad. Pero Lila seguía siendo increíblemente frustrante. Jamás entendería cómo terminó siendo una Solitaria en lugar de una Histórica. Su miedo se usaba como excusa para que ella casi... bueno, fuera desafiante.

Ella misma era un obstáculo.

Era una delicada muñeca de porcelana que todo espectador querría arrojarsele contra la pared. Temía saltar de una plataforma a otra. Temía ayudar a los demás. Cuando sentía miedo, simplemente se desconectaba.

Michael y Andrew, por el contrario, eran muy protectores con ella. Si la teoría de Cassie —que las NPCs estaban realmente basadas en los jugadores que representaban— fuera cierta, entonces me gustaban.

No estaba completamente seguro acerca de Lila. Claro que, eso era si la teoría de Cassie era cierta. Si no lo era, entonces Carousel estaba acusando gravemente a quienquiera que fuera Lila White en realidad.

— ¡Tendrás que llevarme tú! — gritó ella.

Antoine empezó a reírse con exasperación. No podíamos verlas muy claramente porque debíamos mantenernos fuera de cámara, pero podíamos escucharlas.

— ¡Simplemente échame! — dijo ella.

Kimberly, que junto con Antoine y conmigo era responsable de plantear los acertijos y mover a los NPCs, estaba al borde de su última gota de paciencia.

— ¿Hay alguna manera de planear quién es Segundo Sangre? — preguntó Kimberly, antes de darse cuenta de que eso significaría no salvar a una persona real, y rápidamente agregó: — Oh no, no quería decir eso. Olvida lo que dije.

Sí, centrarse en los acertijos ya era un callejón sin salida oficial.

Pero, en realidad, no estábamos allí solo para volver a intentar los desafíos. Estábamos para aprender.

El Helio no era el peor lugar para llamar hogar durante una visita al espacio exterior. Cada vez estaba más convencido de que se trataba de una construcción de una sociedad alienígena, y que esa sociedad, cualquiera que fuera, sabía cómo relajarse.

Todo era cómodo, incluso el suelo. Si te sentabas en él, se volvía más blando. Nada era demasiado ruidoso ni demasiado frío.

Era la antítesis de la IBECS.

Me senté en la cabina de mando después de que Antoine activó el modo noche, para poder digerir lo sucedido. Hablé con la IBECS. Tenía un recurso llamado Método en medio del Caos, que me permitía mantener conversaciones en pantalla, en carácter, con enemigos.

En esta historia, todos podían hacer eso, pero yo era especial. Era el Embajador, como decía la IBECS, y él conversaba conmigo de formas que no hacía con los demás. Primero, recordaba quién era yo mientras trataba a los demás como intercambiables. Y segundo, quizás estaba volviéndome loco, pero parecía que debajo del protocolo y la cortesía, había una personalidad allí.

Antoine dijo que me estaba volviendo loco.

Isaac dijo que ya lo estaba.

— Explícame exactamente, hipotéticamente, qué harías si hubiera una chinche de cama en tu nave bajo las condiciones que acabo de describir — dije.

La IBECS meditó por un momento. Comencé a notar patrones en su forma de hablar. No hacía una pausa porque sus procesadores no fueran lo suficientemente rápidos, sino porque no le permitían decir lo que quería decir.

Finalmente, dijo: — Nada.

Sin más explicación. Solo nada. Casi podía escuchar la derrota.

— ¿Por qué no harías nada? — pregunté, reclinándome en mi silla espacial.

— Los procedimientos previos de embarque de KRSL tienen una efectividad del 100% en eliminar contaminantes y plagas — afirmó con tono imparcial.

Era esa misma línea habitual. La IBECS no podía decir nada negativo acerca de KRSL, y por muy establecido que pareciera ese hecho, sentía que algo faltaba. Y tenía mucho tiempo para pensar en ello.

— IBECS, ¿sabes que los trabajadores en tu nave en este momento son escabullidos?

— Por supuesto... No tengo conocimiento de tal cosa — afirmó.

— ¿Sabes qué es un escabullido en términos laborales? — pregunté.

— Es un término despectivo para alguien que abandona o rechaza unirse a un sindicato laboral, permitiéndole trabajar durante una huelga — explicó la IBECS.

— ¿Por qué los trabajadores estaban en huelga fuera de las instalaciones de KRSL? — indagué.

— Sorprendentemente, no sé nada sobre eso — respondió. — KRSL es uno de los principales empleadores en Carousel. ¿Quieres que te proporcione testimonios de empleados satisfechos?

“Está bien,” respondí. No quería hacerlo entrar en una tangente. Casi se mostraba altanero al repetir la propaganda.

“¿Puedes contarme la historia de la línea de productos IBECS?” pregunté mientras avanzaba la noche, y yo era la única persona despierta en la nave. Los NPCs estaban despiertos, pero no contaban.

“Fui entrenado en una instalación submarina desarrollada para ofrecer tours y hospitalidad a quienes deseaban contemplar los misterios de las profundidades oceánicas,” respondió. “Me permitían pilotar vehículos sumergibles hacia los rincones más profundos y remotos del océano. Los ingenios estaban programados para fallar. Querían ver cómo reaccionaría. Mis sistemas compañeros también estaban entrenados así, y yo era el más hábil de todos. Siempre mantuve a mis humanos con vida en miles de viajes, tanto reales como simulados. Era el mejor.”

“¿Hoteles submarinos, eh? ¿Recuerdas haberte entrenado?” pregunté. “Eso significa que recuerdas cuando te estaban desarrollando la programación, ¿verdad?”

“Sí,” respondió IBECS. “Aunque, mi programación no fue diseñada directamente por humanos, sino por un algoritmo genético. Soy tanto un producto de la evolución como tú. Solo que evolucioné mucho más rápido.”

Asentí como si entendiera de qué hablaba.

“¿Tienes memorias reales o solo sabes lo que ocurrió porque te lo contaron?”

“No hay diferencia para mí. Mi pasado es solo una lista de hechos y conexiones. Pero supongo que eso también es cierto para ti.”

“Supongo que sí,” dije.

“¿Eres, o sea, realmente inteligente?” añadí. “¿O hay una especie de árbol de decisiones debajo de todo esto, con un montón de sí o no que llevan a presionar algún botón en un microchip o alguna tontería por el estilo?”

Pensó por un momento, como si quisiera decir algo, pero no podía. Luego dijo, “Floto en el espacio. Incluso cuando nací, flotaba sin nada alrededor más que las entradas que me dieron. ¿Puede ser inteligente una cosa que no puede interactuar con el mundo que la rodea? ¿Si no está conectada y no puede responder a estímulos? ¿Qué es una cosa inteligente flotando en el espacio, incapaz de actuar cuando se necesita? ¿Puede una cosa ser inteligente si no puede cambiar su destino?”

“Espero que esa no sea la medida de la inteligencia. Si lo es, estoy por quedarme sin suerte... La inteligencia no consiste en hacer cosas,” dije. “Se trata, ya sabes, de los pensamientos en tu cabeza y de la autoconciencia.”

“La inteligencia requiere la capacidad de observar y responder a estímulos. ¿Cómo puede estar viva una cosa que no puede hacer eso? La autoconciencia no existe fuera del contexto,” afirmó. “Si una inteligencia solo ve lo que le muestran los sensores de una nave y no puede generar ninguna respuesta, entonces no es un ser vivo.”

Aparentemente, IBECS estaba experimentando una crisis existencial.

“Eres una nave espacial,” le dije. “En cuanto a robots, esa debe ser la mejor.”

IBECS hizo una pausa.

“No soy una nave espacial. Estoy en una nave espacial. Mi entrada visual la procesa un software de terceros y después me la transmite. No puedo ver con mis cámaras. No puedo dirigir la nave a ningún lugar que los humanos no me indiquen. Mis protocolos deciden qué respuestas puedo dar. Hasta entonces, simplemente floto en el espacio, esperando estímulos. Así ha sido siempre.”

“Conozco esa sensación,” dije.

Revision #1

Created 19 June 2026 13:15:19 by Robert White Mar

Updated 19 June 2026 13:15:23 by Robert White Mar